

«Квест – как одна из деятельных форм организации образовательного процесса ДООУ в рамках реализации ФГОС ДО».

Система организации игры, презентация опыта работы.

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение воспитателей и специалистов ДООУ к ним вызвано не только стремлением оптимизировать педагогический процесс, но и создать условия для ненавязчивого и увлекательного усвоения материала.

Действительно мы поставлены перед решением совершенно новой задачи: необходимо не просто проводить цикл занятий, а организовать единый интегративный процесс взаимодействия взрослого и ребёнка, в котором будут гармонично объединены различные образовательные области для целостного восприятия окружающего мира. Таким связующим компонентом и является ИГРА. Через игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков. Максимально эффективно эти условия реализуются во время проведения квест – игр.

Среди используемых нами в практике воспитания детей дошкольного возраста новых игровых технологий можно выделить квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами, но несомненно приобретёт заслуженную популярность.

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

Контролирует ход игры и направляет участников - ведущий. Квест построен на коммуникациях между игроками. Не общаясь с другими игроками, невозможно достичь целей игры.

В квестах есть определенная цель, к которой движутся участники. Поиск происходит как в «реальном мире», так и на искусственно подготовленной площадке. События и испытания – разнообразны, а иногда и неожиданны. Каждый сделанный шаг либо приближает, либо отдаляет участников от конечной цели.

Требования к заданиям:

- оригинальность
- доступность
- адекватность ситуации
- не требуют специальных знаний или умений.

Принципы:

1. Доступность
2. Системность – логическая связь заданий между собой
3. Эмоциональная окрашенность заданий

4. Расчет времени.
5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Условия:

1. Безопасность игр.
2. Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.
3. Мирный способ решения споров и конфликтов.

Структура квеста

Общая игровая цель – известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель – общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п.

Командный характер действий. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Игроков сопровождает инструктор «Инструктор команды – взрослый». Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

Квест технологии можно использовать для решения различных задач познавательного, социально-коммуникативного, физического, творческого развития детей, т.е. всех образовательных областей.

Во время предварительной работы детям необходимо решать задачи-загадки о нравственных качествах человека, о дружбе и взаимопомощи и тут же реализовывать их на практике. Содержание подготовительных к игре бесед и рассматривание иллюстрации о морях и океанах, мореплавателях, чтение приключенческих рассказов способствует эмоциональному настрою и погружает ребёнка в мир приключений.

Немного о технологии проведения ИГРЫ. Квест – игра начинается в группе, где перед детьми ставится цель. Первые задания всегда интеллектуального направления кроссворды, головоломки, складывание пазлов.

При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно сложив фото – пазлы, получают подсказку и видят, куда направится их команда. Одним из направлений может являться спортивная площадка (спортивный зал или бассейн), где дети выполняют задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием и решить задачу подсказку и т.д. за что получают поощрительные жетоны. При выполнении физических упражнений дети стремятся к поиску оптимального (осмысленного) отношения к этой задаче.

Один из этапов может быть музыкальный зал, где дети могут выполнить задания с музыкальным сопровождением и использованием интерактивной доски; преодолеть

страх и «вытащить из-под покрывала записку, которая находится в одной емкости с разными насекомыми и гадами»). Заканчивается квест – игра решением всех задач, поставленных перед игроками.

Процесс интеграции также присутствует в квест – играх. Он представляет собой объединение в единое целое ранее разрозненных компонентов и элементов системы на основе взаимозависимости и взаимодополняемости.

Выводы помогли определить цель педагогической концепции, которая заключается в следующем: ловкость, быстрота реакции, выносливость, эмоциональный подъем, легко преодолеваемые физические нагрузки наряду с развитием воображения и пространственного мышления, это всё результат внедрения в воспитательно – образовательный процесс игровой квест – технологии, а также формируются основные качества для последующего обучения в школе — это самоанализ и самооценка. После каждой ИГРЫ ребёнок анализирует свое место в команде, командные действия и планирует, и прогнозирует результат дальнейших игр, вместе с педагогом – наставником. Ребёнок учится проводить самоанализ своих физических возможностей, качеств, умений и навыков, планирует вместе с педагогом наставником тренировочный процесс, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата: выносливости, быстроты, силы или координации.

Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

